

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Bienvenue dans l'univers de

CONGA™

Saurez-vous leur faire deviner vos réponses délirantes?™

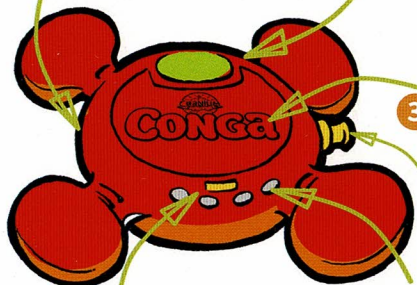


Avec Cranium Conga, famille et amis vont rire aux éclats en mimant, en sculptant et en retrouvant des nombres et des mots surprenants.

BUT DU JEU Le but du jeu est d'être le premier à compléter sa palette de score à l'aide des jetons-points. Pour les gagner, vous devez réussir des activités avec les autres joueurs avant que la musique du Conga ne s'arrête.

LE CONGA, MODE D'EMPLOI

Avant de commencer la partie, familiarisez-vous avec le Conga électronique!

- 
- 1 Bouton marche/arrêt** (côté gauche)*
Allumez le Conga avant de commencer le jeu.
 - 2 Bouton vert**
Appuyez sur le bouton vert chaque fois que vous proposez une réponse!
 - 3 Écran secret** (sous le cache)
Lorsque c'est votre tour, utilisez le **stylo magnétique** pour inscrire votre réponse sur l'écran secret.
 - 4 Compteur de points**
Les voyants indicateurs de points déterminent le nombre de points à gagner après chaque tour. À chaque nouvelle proposition, le nombre de points augmente!
 - 5 Bouton arrêt**
Appuyez sur ce bouton pour **arrêter le Conga** et soulever le cache de l'**écran secret**.

*Fonctionne avec trois piles LR6 de 1,5V (4,5V) non fournies.

AVANT DE JOUER

- 1** Sortez le boîtier de cartes, les jetons-points, la Pâte Cranium et le Conga.



- 2** Donnez une **palette de score** à chaque joueur.

Vous voilà maintenant prêts à jouer!

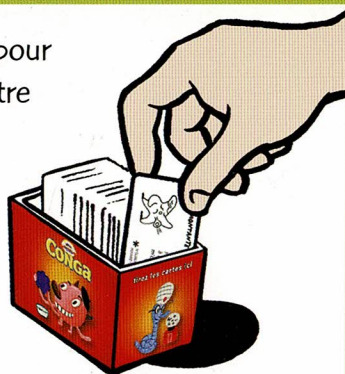
La personne dont l'anniversaire est le plus proche dans l'avenir commence.

À VOTRE TOUR

- 1** Tirez une carte du boîtier pour découvrir laquelle des quatre activités vous allez réaliser.

Lisez la carte à haute voix.

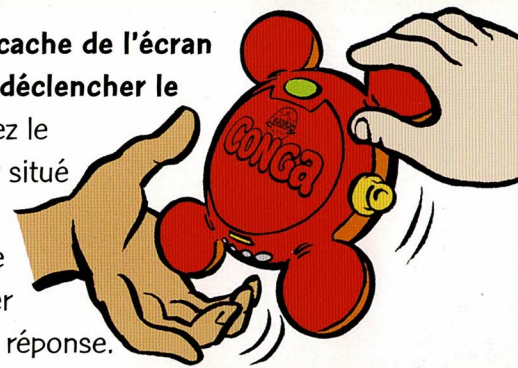
Consultez les règles figurant au dos pour connaître le principe de chaque activité.



- 2** Choisissez une réponse que vous pourrez faire deviner aux autres joueurs. Inscrivez-la sur l'écran secret et ne laissez personne voir ce que vous avez écrit !



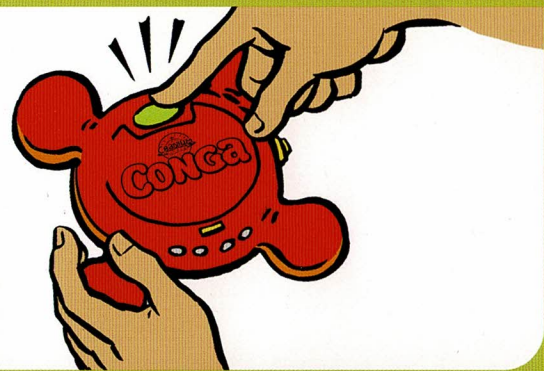
- 3** Abaissez le cache de l'écran secret pour déclencher le Conga. Passez le Conga au joueur situé à votre gauche. Ce joueur sera le premier à essayer de deviner votre réponse.



- 4** **Commencez l'épreuve.** Suivez les règles indiquées au dos pour aider les autres joueurs à deviner votre réponse.

- 5** Le premier joueur qui pense à une réponse appuie sur le bouton vert pour l'annoncer. Après chaque proposition faite par un joueur, vous dites si la réponse est bonne ou mauvaise. Si elle est mauvaise, **le joueur ayant le Conga en main le passe rapidement** au joueur suivant. Les joueurs continuent à faire des propositions en se faisant passer le Conga et en appuyant sur le bouton vert à chaque fois, et ce jusqu'à ce que la bonne réponse soit trouvée ou que la musique s'arrête.

Le temps décompté par le Conga est variable. Ce dernier peut s'arrêter après seulement 10 secondes, mais il peut aussi tenir une minute. Alors dépêchez-vous de trouver la réponse avant que la musique ne s'arrête !



MARQUER DES POINTS

Si quelqu'un trouve la bonne réponse :

- **Arrêtez** le Conga en soulevant le cache de l'écran secret.
- **Prenez** vos jetons-points. Vous **ET** la personne ayant deviné la bonne réponse gagnent tous deux le nombre de points indiqué par les voyants lumineux du Conga.

Votre tour est alors terminé.

La main passe au joueur situé à votre gauche.

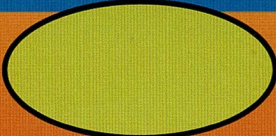
Si la musique s'arrête :

- **Vous, et le joueur qui tenait le Conga** quand la musique s'est arrêtée, **ne marquez pas de points.**
- **Tous les autres joueurs gagnent un jeton-point** les récompensant d'avoir pu se débarrasser du Conga à temps!

Votre tour est alors terminé.

La main passe au joueur situé à votre gauche.

ASTUCE



Plus de propositions = Plus de points
Plus les joueurs font de propositions, plus le nombre de points en jeu augmente. Ainsi, lorsque c'est votre tour, essayez de penser à une réponse que les autres joueurs pourront trouver avant la fin du temps imparti, mais pas du premier coup.

1

2

3

4

GAGNER

Si vous êtes le premier à compléter votre palette de score, alors **c'est vous qui gagnez!** Criez « Conga! » et ouvrez votre palette de score pour la montrer à tout le monde. Si deux joueurs ou plus remplissent leur palette lors du même tour, alors **ils sont tous gagnants!**

PRINCIPES DES ACTIVITÉS

CHAT D'ŒUVRE™

SCULPTORAMA



Pensez à une réponse que vous pouvez sculpter avec la Pâte Cranium. Vous pouvez manipuler votre sculpture comme vous le souhaitez, **mais pas un mot pendant que vous sculptez!** Commencez à sculpter dès que la musique démarre.

ÉTOILE MONTANTE™

PHONOMIME



Trouvez une réponse que vous pouvez faire deviner **par des gestes** et des **sons**, mais sans parler. Commencez votre activité dès que la musique démarre.

VOCABU VER™

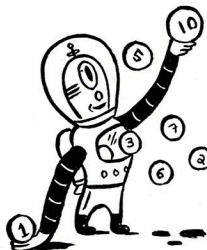
FINILEMO



Écrivez **la réponse** par laquelle vous remplacerez le trait figurant sur la carte. Donnez aux autres joueurs la **première lettre du mot principal de votre réponse** (ne tenez pas compte des articles).

NEURO NAUTE™

ESTIMATIC



Répondez à la question posée par une estimation chiffrée. Après chaque proposition, orientez les autres joueurs en indiquant « **plus** » ou « **moins** ».

IMPORTANT : UTILISATION DES PILES

La musique de votre Conga devient faible? Demandez à un adulte de remplacer les piles et d'en mettre de nouvelles, comme suit.

Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE :

- * Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles ou accumulateurs conseillés. Insérer les piles correctement, en respectant les signes « + » et « - ».
- * Ne pas mélanger des piles neuves et des piles usagées ou des piles standard (salines) et des piles alcalines.
- * Retirer et jeter les piles ou accumulateurs usagés conformément aux instructions du fabricant.
- * Les piles ne doivent pas être rechargées.
- * Enlever les piles et accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- * Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.
- * Si le produit cause des interférences électriques ou semble altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Le remettre en marche si nécessaire (l'éteindre et le rallumer ou enlever les piles et les remplacer).
- * ACCUMULATEURS : Le rechargement des accumulateurs doit être effectué par un adulte uniquement. Ne jamais mélanger des accumulateurs (rechargeables) avec tout autre type de piles. Retirer les accumulateurs avant de les recharger.
- * Seuls des piles ou accumulateurs de même type ou de type équivalent à celui recommandé doivent être utilisés.
- * Ne jamais laisser les piles à la portée des enfants. En cas d'ingestion, prévenir un médecin immédiatement.

Précisions :

Cet appareil a été testé et est conforme aux normes applicables aux appareils numériques de classe B, conformément à la section 15 des règles FFC et à la directive CEM. Il est aussi conforme aux exigences des normes EN 50088 et ICES-003/NMB-003. Ces normes sont conçues pour assurer une protection raisonnable contre des interférences nocives en cas d'utilisation dans une installation résidentielle. Cet appareil génère, utilise ou peut émettre de l'énergie aux fréquences radio et, s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, il peut créer des interférences nuisibles aux radiocommunications. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences n'apparaîtront pas dans une installation particulière. Si cet équipement cause des interférences nuisibles à la réception de la radio ou de la télévision, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'appareil, il est recommandé à l'utilisateur d'essayer de réduire l'interférence en suivant les indications suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice,
- Éloigner l'appareil du récepteur,
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/TV expérimenté pour obtenir de l'aide.



ATTENTION : POUR ÉVITER LA FUITE DES PILES

Veillez respecter ces instructions d'utilisation. Manquer au respect de ces instructions peut provoquer la fuite de l'acide des piles et causer des brûlures, des blessures corporelles ou des dommages matériels.